

ABSTRAK

Semakin meningkatnya kebutuhan konsumen dalam memilih *handphone* dan kartu perdana, maka aplikasi berbasis *web* ini dirancang untuk mengurangi kesulitan konsumen dalam memilih *handphone* dan kartu perdana. Teknologi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah dengan metode *top-down* yaitu dibuat rancangan *website* secara keseluruhan, kemudian dibuat fitur-fitur aplikasi, dan dibuat kode program didalamnya. Untuk pencarian *handphone*, aplikasi meminta masukan dari pengguna berupa harga, merk, jaringan, kamera, radio, mp3, *bluetooth*, *infrared*, mmc. Kemudian setiap masukan tersebut disaring satu per satu dan dicocokkan dengan data yang ada dalam basis data. Saran-saran yang diberikan pengguna seperti penambahan menu *download* untuk tipe-tipe *handphone* lain, akan sangat diperhatikan.

Kata kunci:

Sistem pakar adalah suatu program komputer yang mengandung pengetahuan dari satu atau lebih pakar manusia mengenai suatu bidang spesifik.

Active Server Pages(ASP) adalah sebuah *script* yang berbasis *server side* artinya seluruh proses aplikasi dikerjakan sepenuhnya didalam *server*.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
1. Pendahuluan.....	I-1
1.1. Tujuan Pembuatan Sistem	I-1
1.1.1. Ruang Lingkup Proyek	I-1
1.1.2. Definisi, Akronim, dan Singkatan.....	I-3
1.2. Gambaran Keseluruhan.....	I-3
1.2.1. Perspektif Produk	I-4
1.2.2. Fungsi Produk	I-4
1.2.3. Karakteristik Pengguna	I-4
1.2.4. Batasan – Batasan	I-5
1.2.5. Asumsi dan Ketergantungan	I-5
2. Pendahuluan.....	II-1
2.1. Persyaratan Antarmuka Eksternal	II-1
2.1.1. Antarmuka dengan Pengguna	II-1
2.1.2. Antarmuka Perangkat Keras.....	II-2
2.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak	II-3
2.1.4. Antarmuka Komunikasi.....	II-3
2.2. Fitur Produk Perangkat Lunak	II-3
2.2.1. Mencari <i>handphone</i>	II-4
2.2.2. Mencari kartu perdana.....	II-4
2.2.3. Tanya-jawab	II-5

2.2.4.	Mencari kartu memori.....	II-5
2.2.5.	Men- <i>download</i>	II-6
2.3.	Persyaratan performa.....	II-6
2.4.	Batasan Desain.....	II-6
2.5.	Atribut Sistem Perangkat Lunak.....	II-7
2.5.1.	Kehandalan.....	II-7
2.5.2.	Ketersediaan.....	II-7
2.5.3.	Keamanan.....	II-7
2.5.4.	Pemeliharaan.....	II-7
3.	Pendahuluan.....	III-1
3.1.	Landasan Teori.....	III-1
3.1.1.	ERD.....	III-1
3.1.2.	DFD.....	III-1
3.1.3.	Sistem Pakar.....	III-1
3.1.3.1.	Definisi.....	III-1
3.1.3.2.	Penalaran.....	III-2
3.1.3.3.	Pengambilan keputusan.....	III-2
3.1.4.	Aplikasi Web.....	III-2
3.1.4.1.	ASP.....	III-2
3.1.4.2.	CSS.....	III-3
3.1.4.3.	Basis Data.....	III-3
3.1.4.4.	Mesin Pencarian.....	III-3
3.1.4.5.	Sekuritas.....	III-4
3.2.	Identifikasi.....	III-4
3.3.	Overview Sistem.....	III-4
3.4.	Keputusan Desain Perangkat Lunak Secara Keseluruhan.....	III-5
3.5.	Kamus Data.....	III-13
3.6.	PSPEC.....	III-18
3.7.	Desain Arsitektur Perangkat Lunak.....	III-24
3.7.1.	Komponen Perangkat Lunak.....	III-24
3.7.2.	Komponen Eksekusi.....	III-25

3.3.3.	Desain Antar Muka	III-25
4.	Pendahuluan.....	IV-1
4.1.	Perencanaan Tahap Implementasi.....	IV-1
4.1.1.	Implementasi Komponen Perangkat Lunak.....	IV-1
4.2.	Desain Arsitektur Sistem	IV-3
4.2.1.	Keterkaitan Antar Komponen Perangkat Lunak.....	IV-4
4.3.	Perjalanan Tahap Implementasi	IV-5
4.3.1.	Implementasi Runut Maju	IV-5
4.3.2.	<i>Debugging</i>	IV-11
4.4.	Ulasan Realisasi Fungsionalitas	IV-12
4.5.	Ulasan Realisasi Antar Muka Pengguna	IV-13
5.	Pendahuluan.....	V-1
5.1.	Rencana Pengujian Sistem Terimplementasi	V-1
5.1.1.	<i>Test Case</i>	V-1
5.1.2.	<i>Black Box</i>	V-1
5.1.3.	Survei / Wawancara dengan Target Aplikasi.....	V-2
5.2.	Ulasan Hasil Evaluasi	V-4
6.	Pendahuluan.....	VI-1
6.1.	Keterkaitan antara Kesimpulan dengan Hasil Evaluasi	VI-1
6.2.	Keterkaitan antara Saran dengan Hasil Evaluasi.....	VI-1
6.3.	Rencana Perbaikan	VI-2
	LAMPIRAN.....	A-1
	DAFTAR REFERENSI	R-1

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Keterangan Pengguna	III-6
Tabel 2 Keterangan Pertanyaan	III-6
Tabel 3 Keterangan Handphone	III-6
Tabel 4 Keterangan Kartu perdana.....	III-7
Tabel 5 Keterangan Kartu memori	III-7
Tabel 6 Keterangan Pesanan	III-7
Tabel 7 Keterkaitan Antar Komponen Perangkat Lunak	IV-4
Tabel 8 Ulasan realisasi fungsionalitas	IV-12
Tabel 9 Blackbox	V-1
Tabel 10 Kuesioner.....	V-2

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sitemap.....	II-1
Gambar 2 ER Diagram.....	III-5
Gambar 3 DFD Level 0	III-8
Gambar 4 DFD Level 1	III-8
Gambar 5 DFD Level 2 untuk proses pendaftaran.....	III-9
Gambar 6 DFD Level 2 untuk proses handphone.....	III-9
Gambar 7 DFD Level 2 untuk proses kartu perdana.....	III-10
Gambar 8 DFD Level 2 untuk proses kartu memori.....	III-11
Gambar 9 DFD Level 2 untuk proses pertanyaan.....	III-12
Gambar 10 DFD Level 2 untuk proses pesanan	III-12
Gambar 11 Desain antar muka	III-23
Gambar 12 Desain arsitektur sistem.....	IV-3